ハイテンポ・シナリオシミュレーションゲーム

メタ女

～府立メタトポロジー大学付属女子高校ＳＰ～



生徒の手引き

ANJIN

はじめに

この度は、「メタ女～府立メタトポロジー大学付属女子高校ＳＰ～」をお買い上げいただき、誠に有り難うございました。

このゲームは、大阪を拠点に活躍中の「Ｒ－ＦＯＲＣＥｓｏｆｔｗａｒｅ」が、渾身の力を振り絞って制作した、新☆感☆覚シミュレーション・ロールプレイングゲーム「府立メタトポロジー大学付属女子高校（以下府メ女）」をベースにして開発されました。

軽快なシナリオテンポ、抜群の操作性、そしてノリノリの音楽。
随所にきらりと光るセンスを持つこの「府メ女」は、同人ソフト市場でも大きな注目を集め、関係各雑誌に大きく取り上げられました。

今、お手元にありますこの「メタ女」は、「府メ女」をベースに大規模な改修を行い、特にグラフィック面における進化は、原作と見分けさえつかないほどであります。
勿論、従来の長所はそのままに、さらに幾多の新要素を加え、超１級のエンターテインメントに仕上がりました。

今回この自信作を皆様のお手元にお届けできましたことは、私どもＡＮＪＩＮレーベルの大きな誇りとなります。

どうぞ最後まで、そして骨の髄まで、この「メタ女」を堪能していただきたく思います。

この度は「メタ女」をお買い上げいただき、誠に有り難うございました。

平成８年２月末日
プロデューサー　大藤　昭夫（ANJIN）

目次

プロローグ

真・メタ女正史（抜粋）第三版

筆者：梅小路タキ

壱．メタ女設立の事

今は昔、時を遡る事、壱千と弐百年余。
光仁天皇は、其ノ命を律令政治の再建に尽くしたといふ。
肥大した朝廷組織、日増しに発言力を強める仏教僧共。
これらを一蹴し、真の政を再建するといふ彼の悲願はしかし、私利私欲に溺れた僧勢力の反発により路半ばにして挫折の憂き目にあうのであった。

更に幾年かの後、先代天皇の意志を継いだ桓武天皇は、淡路島に漂着した亜戸蘭手州（※１）人の超物理学者トポロジー博士を関白に迎え、無視できぬ程までに勢力を伸ばした僧侶共に対抗する為、思い切った政策を取ったのであった。
すなわち、仏に変わる新しい秩序『超科学（※２）』の導入と、『遷都』である。

七百九拾四年（延暦壱拾参年）。現在で言ふ京都に、新しい都『平安京』が誕生した！　合理化された組織、毅然とした政治、そして超科学。
世に言ふ、平安時代の幕開けである！
だが、遷都反対派の僧勢力によって起こされた暗殺未遂事件で、立役者トポロジー博士は右腕と右眉を失う。

事件後、彼は関白職を辞し余生を今度は自分の理想の為に尽くすこととなった。其ノ理想とは、都繁栄の為に最も重要な要素、優秀な女性の育成である。この考えに基づき、彼は平安京の南に女子高校を建立した。
それが、遥か亜戸蘭手州の教えであったのか、真意は今となっては知る術もない。

建立されし女子高校、名を『府立メタトポロジー大学付属女子高校』といふ。七百九拾七年（延暦壱拾六年）、メタ女は厳かに開校し、今まさに伝説の始まりを迎えようとしていた。

※１　文献によると、「トポロジーなるもの水没都市亜戸蘭手州より来たる」とある。
※２　超位相幾何学と超物理学の事。

弐．平安四大倶楽部誕生の事

メタトポロジー大学付属女子高校は、開校当時より学内での自由な倶楽部活動を認められていた為、生徒増加と共に倶楽部数までもが天文学的に増加していった。この事態に憂慮したトポロジー博士は八百壱拾七年（弘仁壱拾七年）、当時生徒数の弐千〜伍千倍（※３）あったとされる倶楽部

の統廃合を指示する。
　この指示に従い、新たに四ケの倶楽部が誕生した。

・バイオ、ナノテクノロジー、バイオトポロジー研究等の関連統合部『バイオ部』
・天体学、メタ天文物理学、量子力学、ラプラスデモン研究等の関連統合部『天文部』
・上記以外の文化系倶楽部の統合部『文化部』
・スポーツ関連全般倶楽部の統合部『運動部』

である。
　これを平安四大倶楽部体制と呼び以後７０年間余をメタ女の歴史の中で一番平和であった時期とされている。

　※３　似たような倶楽部が多く、ほとんどの生徒が信じられないような数の掛け持ちをしていたと推測される。

参．弐大勢力の台頭の事

　トポロジー博士暗殺を企てた僧派一党は、反天皇・過激勢力として遂に奈良仏教界からも追放されてしまう。
　彼等は復讐の矛先をメタ女に向け、平安京に移り住み其ノ子女をメタ女に送り続ける。その甲斐有ってか、反天皇派の「藤原定是（ふじはらのさだこれ）」が三女「藤原桜姫子（ふじはらさくらきし）」は『天文部』の部長に就任、倶楽部首脳を次々と反天皇派で埋めて行く。

　そして、遂に八百九拾四年（寛平伍年）『天文部』は武装決起し「文化部』を吸収し、メタ女粉砕へと動き出した。
　しかし、メタ女指導部も、『バイオ部』と『運動部』の武部によるメタ女自衛会結成で対抗、龍学橘ノ園（※４）の戦いで『天文部』を破る。
　この敗戦により藤原桜姫子体制は崩壊、内部の裏切りにより藤原桜姫子は殺されるのである。

　戦勝部である『バイオ部』と『運動部』は、半ば強引であったが統合され『νバイオ部』へ、『天文部』は『文化部』を包括したまま、以後伍拾年の間『天文同好会』へと格下げされた。
　両勢力は互いに牽制しあいながら、メタ女防衛という建前を掲げ、武装を強化していくのであった。

　※４　現在の旧校舎前中庭

四．激突の歴史の事

　こうして、武力を高めていった弐大勢力は、やがて一触即発の状態を迎える。

壱千壱百八拾弐年（寿永元年）。当時、平家出身の執行委員が多かった『ｿバイオ部』に対し、源頼朝の援助を受けた『天文部』が挙兵。メタ女全校を揺るがす大戦乱に発展した。
結果は『天文部』の大勝に終わり、『ｿバイオ部』執行会は全員部落ちの落ち部員となった。

翌年、メタ女指導部の勧告で完全中立中道の全校生徒会議（※５）が結成され、これのとりなしで両倶楽部間に不可侵条約が締結。
一時的ではあったが、平安四大倶楽部体制に次ぐ安定期を迎える。

だが、安定は崩壊の為の準備期間にしかあらずかな、壱千弐百六拾八年（文永伍年）、第七次十字軍派遣の是非で両部が激突。血みどろの戦いが続く。全校生徒会議は仲裁に入ったが、調停会議に於いて戦闘支持派である天文部の壱年生将校がクーデターを起こし、天文部執行部、及び全校生徒会議のメンバーを惨殺。調停会議はおろか全校生徒会議をも活動停止にしてしまったのであった。

この戦いは、壱千参百参拾伍年（建武弐年）に一旦収束の兆しを見せるが南北朝の争いが飛び火して、壱千参百九拾弐年（明徳参年）にやっと終結となるのである。
しかし、時代はめぐり戦国の世になると、様々な武将の娘が入校していた為に、再び戦乱がメタ女を支配するようになる。こうして、血を誘ふ悪魔が住んでいるかの様に、終わりの無い地獄絵巻が展開されて行ったのである。

※５　Ｕ．Ｓ．Ｃ．と略される事もある、現在の生徒会（メタ女中道真理真聖生徒会）の前身

伍．倶楽部分裂の事

徳川幕府が開かれると、政の中心が京都から江戸に移った為、メタ女での争いは次第に小規模の物となり、授業がまともに行われるようになった。
だが、ここに新しい動きが見られるようになる。すなわち、今まで他部撃滅の旗印の元まとまっていた各弐大倶楽部の中で、「文化部」「運動部」の志を引き継いできた者達の倶楽部独立運動である。
独立機運を一気に高めたのは壱千七百壱年（元禄壱拾四年）に起こった『縄文式土器愛好会討ち入り事件』だといえよう。

この年、秋に天文部内壱会派、会員数壱千参百八拾弐名を数える『縄文式土器愛好会（サークル）』の会長「お菊」は、新興倶楽部設立の嘆願書を提出するがこれを無下に断られた為、授業中にもかかわらず他教室へ乱入。当時天文部総務課を取りまとめていた老中「吉良邑子」にエレキテル中性子撤甲弾を乱射する。「お菊」は、第特種校則違反で職員会により拘束。再編成されたメタ女中道真理真聖生徒会議（以後生徒会と略す）の即時お白州によって、切腹を申し渡される。

この処置をうけて、縄文式土器愛好会は決起を断行。翌年冬に、吉良昌子の詰め先であった天文部地蔵ケ池出張所（※６）へ討ち入りを行なう。

全く虚を突かれた形の天文部は、一時的に地蔵ケ池出張所の占拠を許してしまい、結果、吉良昌子は惨殺されてしまうのである。
なほ、討ち入りに参加した縄文式土器愛好会の員は吉良の殺害で目的をなしたのか、同出張所内にて全員自害した。

前述の通り、この事件をきっかけにそれまで目立った活動を起こしていなかった弱小倶楽部独立運動が一気に表面化された。伊万里鑑定部、浄瑠璃部、浮世絵部、戦国武将研究部、神道部、からくり部、三味線部、伊達正宗ラブラブ部、剣道部、雪上二枚板走破部（※７）、文学部・・・・・・・。
数え切れない程の様々な部が、天文部からｏバイオ部から独立を宣言し、弐千を越える倶楽部が乱立するに至ったのである。

其ノ激動の時代の中、お菊と彼女を信奉し討ち死にした縄文式土器研究会の名は一種神格化され、以後倶楽部道の神として巨大埴輪像の横に播州神社（※８）が建てられ、そこに祭られる事となった。

※６　現在の天文部北東支部の辺り。
※７　推測ではあるが、現在のスキーだったとされる。
※８　お菊の出身地が播州赤穂であった為、こういう名になった。

六．戦乱の時代永久に・・・・

そして時はめぐり平成の世、あれほど乱立していた独立倶楽部も、吸収合併合戦の結果「天文部」、「生物部（※９）」、そしてその他の弱小倶楽部に大別できた。
しかし、彼女達は倶楽部の成り立ちも知らず、憎しみ合っている理由すら知らず、いまだ戦い続けているのである。
其ノ最たる倶楽部が「手芸部」である。

手芸部とは、壱千八百六年（文化参年）ストリングカルテットと言われる「豊川村お定（とよかわむらおさだ）」「越前屋お春（えちぜんやおはる）」「氏部枝横山千姫（しぶえよこやませんひめ）」「三毛羅・クイーン」の四人が立てた学説「スーパーストリング理論（超手芸理論）」が天文部内で認められず、異端扱いされた事を不服として天文部より分離独立した倶楽部である。

手芸部のゲリラ的行為は、壱千九百壱拾四年（大正参年）に生物部の傘下に加わってからもなほ続き、壱千九百九拾年（平成伍年）には、記憶に新しいビクセン事件を起こすに至ったのである。
このビクセン事件については、誰もが大規模なメタ女紛争に発展すると危惧していたが、平和路線を強調していた東藤雅子生物部部長（※１０）

は、手芸部の解体を確約し賠償金の支払いを行なった為、事無きを得るのだった。

※９　「ｼﾊﾞｲｵ部」は太平洋戦争中大日本帝国側についたため「生物部」と名称を変えた。
※10　現在の生徒会会長である

七．平和への道筋

生物部の約束通り手芸部は解体され、手芸部執行委員は全員除籍処分となる。
さらに、壱千九百九拾四年（平成六年）に手芸部書記室幹事長代行代理であったイワドリッヒ静子御前が手芸同好会を興した時も生物部はこれを無視、一切の援助を与えなかった。 この政策に対して生物部内部から反発の声が上がったが、東藤雅子生物部部長は地道な説得に成功し、分裂しかけた生物部陣営をまとめ上げたのであった。

東藤雅子生物部部長はこの事件の平和的解決だけではなく、生物部と天文部の和平の為に働き、壱千九百九拾伍年（平成七年）秋、遂に両部の間に暫定友好条約が締結された。
東藤雅子生物部部長は、この功績を認められ、倶楽部首脳者としては初めて生徒会会長へと就任したのである。
壱千余年の長きに渡るメタ女の紛争がやっと終わりに近づいたのだといふ、今までささやかれた事すらなかった事を誰もが口に出し始めた。
「平和」といふ言葉の意味が考えられる時が来たのだと、皆そう思った。

果たして、府立メタトポロジー大学付属女子高校は真の平和と安定を手に入れる事ができるのであろうか？　この問いには、これからの歴史の目撃者である貴方が、見、考え、そして、答えてほしい。

参考文献

真・風土記　第六拾四ノ巻　～府内にメタ女といふ学校有り　　著：不明
驚異の伊賀忍者、その名は『芭蕉』　　著：長屋の長老磨華左衛門
京都　恐怖のミステリーゾーンへの招待　　著：八百屋順二
のるかそるか号日誌　　著：イワドリッヒ・ヨレヨレ
最新トポロジー論　　編：最新科学研究社
平安京七不思議　　編：上州屋吉野丈
数学的織込みとスーパーストリング理論　　著：大高楓芳郎
天文部部史　　編：天文部総務部部史編集課
生物部部史　　編：生物部庶務部部史編集班
聞け！　我の痛みと叫びを！　　著：民部枝横山千姫
府立メタトポロジー大学付属女子高校おもひであるばむ　　編：メタ女教職会

第１章　ゲームの起動

１．最初に

・「メタ女～府立メタトポロジー大学付属女子高校ＳＰ～」は、ハードディスク専用です。フロッピーディスクのみではゲームがプレイできませんので必ずインストール作業を行って下さい。
・インストールに必要なハードディスクの空き容量は約２５ＭＢです。
・ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳの中のＦＩＬＥＳは２０以上に設定して下さい。
・メタ女の動作に最低限必要なメモリは５７０ＫＢです。

２．ゲームのインストール

・「メタ女～府立メタトポロジー大学付属女子高校ＳＰ～」を、ハードディスクにインストールします。

①マシンの電源を入れます。
（電源を入れたとき、ＷＩＮＤＯＷＳが起動される方は、後述の「ＷＩＮＤＯＷＳが起動する場合」の項をお読み下さい。→９ページ）
②ＤＯＳプロンプト（例　Ａ：>）が表示され、カーソルが点滅している状態で、「メタ女ディスク１」をドライブ１に挿入して下さい。
③カレントドライブを、「メタ女ディスク１」が挿入されたフロッピードライブに移します。
（例　「メタ女ディスク１」を挿入しているフロッピードライブがＣドライブであった場合は「Ｃ：」とタイプしてリターンキーを押します。この場合ディスプレイには、新たに「Ｃ：>」が表示されます。）
④上記項目③を確認した後、「ＩＮＳＴＡＬＬ」とタイプし、リターンキーを押して下さい。
⑤画面の指示に従い、メタ女をインストールします。

＜アドバイス＞
インストールの最後で、「起動ディスクを作成しますか？」という質問が出ます。ＭＳ－ＤＯＳの知識があまりない方や、メモリ不足でメタ女が起動できない方は、ここでＹＥＳを選択して下さい。
（起動ディスクを作成する場合、システムフォーマット済みの空きディスクが１枚必要です。）

＜注意！＞
インストール作業後、メタ女のフロッピーディスクは使用しませんので、パッケージにしまい大事に保存して下さい。

3．ゲームの起動

・起動ディスクを作成した場合

①起動ディスクをドライブ１に挿入し、マシンの電源を入れて下さい。
②オープニングの後、メタ女のメインメニューが表示され、ゲームがプレイできます。

・起動ディスクを作成していない場合

①マシンの電源を入れます。
②メタ女をインストールしたドライブにカレントを移動します。
（例：ドライブＢにメタ女をインストールした場合、「Ｂ：」とタイプし、リターンキーを押します。）
③「ＭＥＴＡＪＯ」とタイプし、リターンキーを押して下さい。
④メタ女のシステムメニューが表示され、ゲームがプレイできます。

4．ＷＩＮＤＯＷＳが起動する場合

・マシンの電源を入れたとき、ＷＩＮＤＯＷＳ（3.0、3.1または９５）が自動的に起動する場合は、以下の項を熟読し、インストール及び起動を行って下さい。

4－1．ＷＩＮＤＯＷＳ３．０またはＷＩＮＤＯＷＳ３．１の場合

・インストール

①マシンの電源を入れてＷＩＮＤＯＷＳを起動した後、これを終了させてＭＳ－ＤＯＳモードに移行します。

＜注意＞

（ＷＩＮＤＯＷＳを終了したとき、マシンの電源がＯＦＦになってしまう機種があります。お手持ちのマシンがこれに該当する場合は、マシンに付属のマニュアルをご参考の上、ＭＳ－ＤＯＳに移行するよう設定を変更して下さい。）

②画面がＭＳ－ＤＯＳになり、プロンプト（例　Ａ：＞）が表示されたら、「メタ女ディスク１」をドライブ１に挿入します。
③カレントドライブを、「メタ女ディスク１」が挿入されているフロッピードライブに移します。
（例：「メタ女ディスク１」を挿入しているフロッピードライブがＣドライブであった場合は「Ｃ：」とタイプしてリターンキーを押します。この場合ディスプレイには、新たに「Ｃ：＞」が表示されます。）

④上記項目③を確認した後、「ＩＮＳＴＡＬＬ」とタイプし、リターンキーを押して下さい。
⑤画面の指示に従い、メタ女をインストールします。
⑥インストール中、「起動ディスクを作成しますか？」というメッセージが表示されますので、ＹＥＳを選択して下さい。
（起動ディスクを作成する場合、システムフォーマット済みの空きディスクが１枚必要になります。）

＜注意！＞
インストール作業後、メタ女のフロッピーディスクは使用しませんので、パッケージにしまい大事に保存して下さい。

・ゲームの起動

①起動ディスクをドライブ１に挿入し、マシンの電源を入れて下さい。
②オープニングの後メタ女のメインメニューが表示され、ゲームがプレイできます。

４－２．ＷＩＮＤＯＷＳ９５の場合

・インストール

①マシンの電源を入れ、ＭＳ－ＤＯＳモードへ移行します。
ＭＳ－ＤＯＳへの移行には次の２通りの方法があります。

・「ＷＩＮＤＯＷＳ９５の起動中にＭＳ－ＤＯＳへ移行する」
「Start Up Windows95」と表示されているときに、Ｆ８キーを押す。
すると、「Microsoft Windows95 Startup Menu」が表示されるので、その項目から６番「Command Prompt Only」を選択する。

・「ＷＩＮＤＯＷＳ９５終了時にＭＳ－ＤＯＳを選択する」
ＷＩＮＤＯＷＳ９５を終了させようとすると、「ＷＩＮＤＯＷＳの終了」というウインドウが開くので、その中にある「ＭＳ－ＤＯＳモードでコンピュータを再起動する（M）」を選択する。

②画面がＭＳ－ＤＯＳになり、プロンプト（例：Ａ：＞）が表示されたら、「メタ女ディスク１」をドライブ１に挿入します。
③カレントドライブを、「メタ女ディスク１」が挿入されているフロッピードライブに移します。
（例：「メタ女ディスク１」を挿入しているフロッピードライブがＣド

ライブであった場合は「Ｃ：」とタイプしてリターンキーを押します。この場合ディスプレイには、新たに（Ｃ：＞）が表示されます。）

④上記項目③を確認した後、「ＩＮＳＴＡＬＬ」とタイプし、リターンキーを押して下さい。

⑤画面の指示に従い、メタ女をインストールします。

⑥インストール中、「起動ディスクを作成しますか？」というメッセージが表示されますので、ＹＥＳを選択して下さい。
（起動ディスクを作成する場合、システムフォーマット済みの空きディスクが１枚必要になります。）

＜注意！＞

・インストール作業後、メタ女のフロッピーディスクは使用しませんので、パッケージにしまい大事に保存して下さい。

・使用する起動ディスクは１.２ＭＢでＦＯＲＭＡＴし、システム転送を行ったものをご使用下さい。

・ゲームの起動

①起動ディスクをドライブ１に挿入し、マシンの電源を入れて下さい。

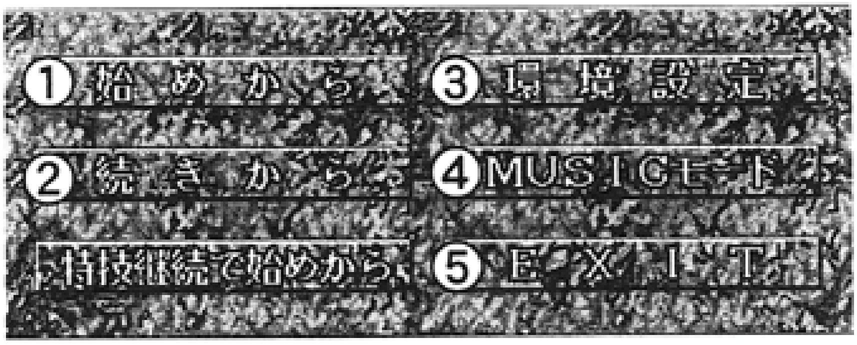
②オープニングの後メタ女のシステムメニューが表示され、ゲームがプレイできます。



第２章　ゲームのプレイ方法１～基本編～

１．最初に

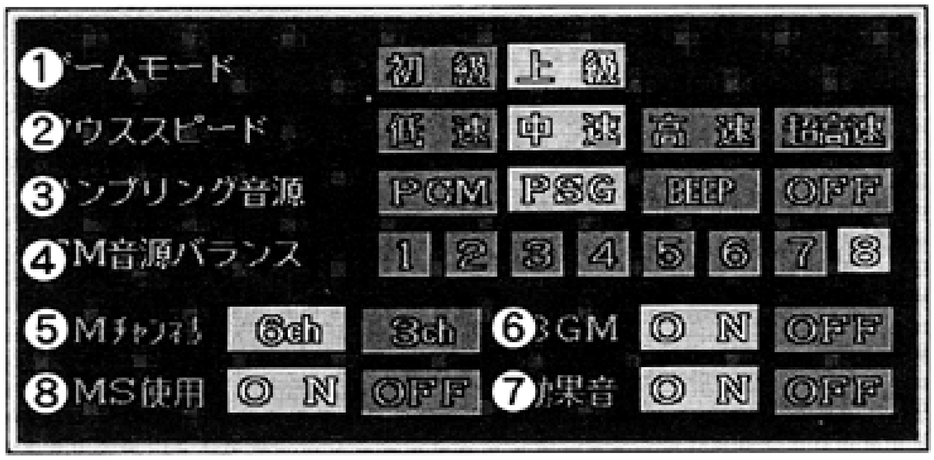
・ゲームが起動すると、まず下図のメインメニューが現れます。



①初めから
　・メタ女を最初からプレイします。
②途中から
　・前回プレイしたときセーブを行っていれば、そこからプレイできます。
③環境設定
　・ゲームプレイ環境の各種設定を行います。
　　詳細は後述の「環境設定について」をお読み下さい（→１２ページ）
④ＭＵＳＩＣモード
　・メタ女で使用されるＢＧＭ、効果音、ＰＣＭサウンドなどを試聴できるモードです。
　　詳細は後述の「ＭＵＳＩＣモードについて」をお読み下さい。
　　（→１３ページ）
⑤ＥＸＩＴ
　・メタ女のプレイを終了して、ＭＳ－ＤＯＳに戻ります。

2．環境設定について

・環境設定は、ゲームを進める上でプレイヤの手助けとなる各種項目の設定が行えます。（キャンセルキーでメインメニューに戻ります。）



①ゲームモード・・・ゲームをプレイする際のモードを決定します。

・上級モード —— 敵にどの方向から攻撃されたかによって、反撃回数が変わります。横方向は前方向より反撃回数が減り、後ろ方向は一切反撃できません。

・初級モード —— キャラクター移動後の、向きによる戦闘への影響がありません。向きの決定操作もありません。方向に関する技である「方向固定」」猫足立ち」の２つの特技は、このモードでは無効となります。

②マウススピード・・マウスカーソルの移動スピードを決定します。

③サンプリング音源・サンプリング音源の種類を選択します。
最初は、そのマシンの最適な状態に設定されています。

④ＦＭ音源バランス・ＦＭ音源とＰＳＧ音源の音量バランスを設定します。
ゲーム中の効果音や音声が聞き取りにくい場合は、ここで調整してみて下さい。

⑤ＦＭチャンネル・・ＦＭ音源の出音数を選択できます。
８６ボード以上が装備されている場合のみ、６ＣＨが選べます。

⑥ＢＧＭ・・・・・・ＢＧＭのＯＮ／ＯＦＦを選択します。

⑦効果音・・・・・・効果音のＯＮ／ＯＦＦを選択します。

⑧自動カソール・・・戦闘などを行う時、カーソルが自動的に移動する機能です。

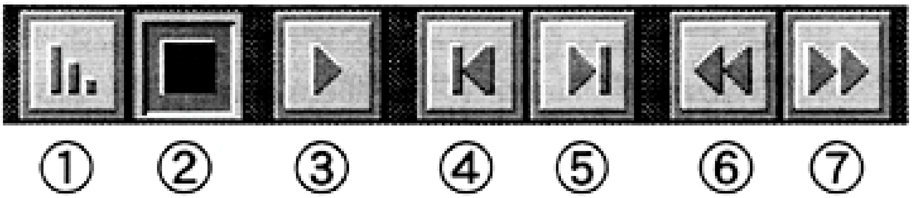
※画面上の表記は「ＥＭＳ使用」となっておりますが、これはまちがいです。

＜注意＞

項目①④⑤はこの環境設定でのみ変更できます。ご注意下さい。その他はゲーム中での変更が可能です。

３．ＭＵＳＩＣモードについて

・ＭＵＳＩＣモードは、ゲーム中で使用されるＢＧＭ、効果音、ＰＣＭサウンドなどを試聴するモードです。





①ＭＵＴＥアイコン
　・再生中のサウンドの音量をフェードアウトします。

②ＳＴＯＰアイコン
　・再生中のサウンドを停止させます。

③ＰＬＡＹアイコン
　・タイトル表示欄にに表示されているサウンドを再生します。

④逆検索アイコン（１単位）
　・サウンドを１単位ずつ逆方向に検索します。

⑤順検索アイコン（１単位）
　・サウンドを１単位ずつ順方向に検索します。

⑥逆検索アイコン（１０単位）
　・サウンドを１０単位ずつ逆方向に検索します。

⑦順検索アイコン（１０単位）
　・サウンドを１０単位ずつ順方向に検索します。

⑧チャンネルマスクアイコン
　・押されたチャンネルの音量を０にします。

⑨ＦＭ６ｃｈボタン
　・８６音源以上であれば、ＦＭ６チャンネルで再生します。

⑩ＦＭ３ｃｈボタン
　・曲をＦＭ３チャンネルで再生します。（２６音源では⑧⑨は表示されません。）

⑪ＥＸＩＴボタン
　・ＭＵＳＩＣモードを終了し、システムメニューに戻ります。

4．メタ女の基本

・このゲームは、各面ごとに用意されたシチュエーションの中で、戦いを続け、レベルを上げ、特技を修得し、主人公達の意志を達成させる事が目的です。
（特技に関しては第４章で詳しく説明しています。）
主人公達は戦いの中で、怒りや悲しみといった様々な感情を抱き、悩みます。
プレイヤである貴方は、彼女たちの決断に力を貸し、戦いにおいては、彼女たちが勝ち残るため頭を使わなければなりません。
それでは、ゲームの進め方を説明しましょう。

ゲームを進める上での基本事項

・イベントの進行

ゲーム中、主人公キャラクター達の会話イベントや状況の説明等が表示されますが、これらは決定キーを押すことによって、順次進んでいきます。中には、面を解く為のヒントや重要な会話もあります。注意して見ましょう。

・勝利条件と敗北条件

ゲームがスタートすると、その面をクリアするための勝利条件と、ゲームオーバーになってしまう敗北条件が表示されます。
勝ち進むためには、勝利条件を満たさなければなりません。
場合によっては、条件が複数表示されたり、表示されない勝利条件が存在することもあります。いろいろ試しながらプレイしてみるのも面白いでしょう。



勝利条件の表示例

・イベント時の選択

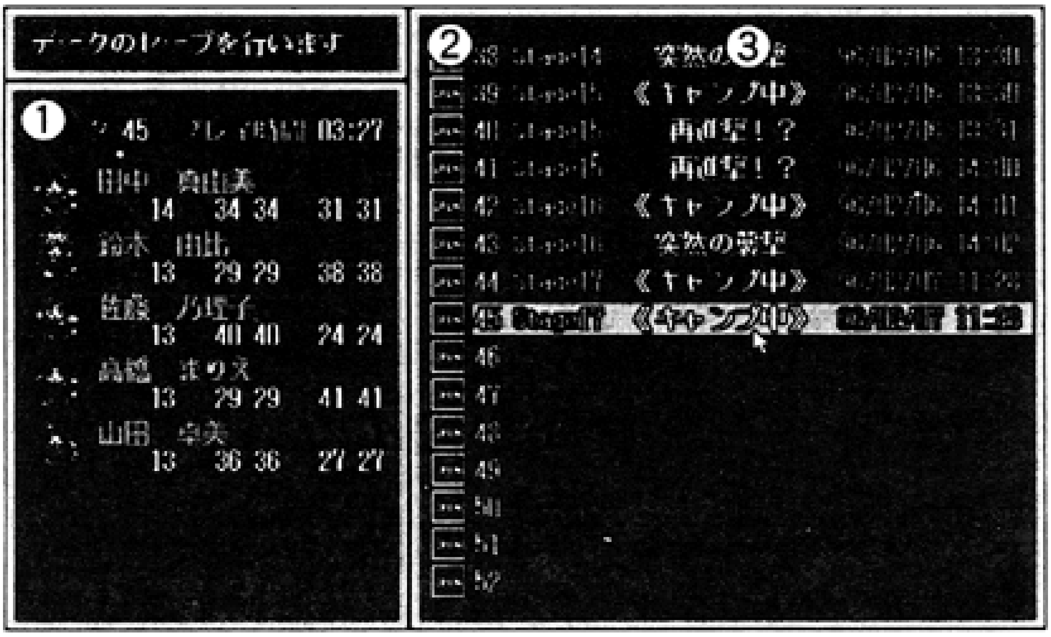
主人公キャラクター達は、イベント発生時などにおいて決断を迫られる場合があります。
この時、画面に決断用選択肢が表示されますので、貴方がキャラクターになったつもりで好きなものを選択して決定して下さい。
選択に応じて、キャラクター達が行動を起こします。



この様な選択ウインドウが表示されます。

・セーブとロード

セーブは、キャラクターが操作可能なときや、面クリアのキャンプモードで出来ます。
ロードはセーブが出来るときに加えて、メインメニューや、ゲームオーバー時にも可能です。（セーブは９９箇所の保存が可能です。）



セーブ画面例

①データ番号、総プレイ時間、使用可能キャラクターが表示されます。
②これを選択するとボタンが赤く変化し、「ＬＯＣＫ」と表示されます。「ＬＯＣＫ」されたデータは上書きが出来なくなりますので、大事なセーブデータは「ＬＯＣＫ」する事をおすすめします。
（もう一度選択すれば「ＯＰＥＮ」に戻り、上書きが可能になります。）
③データ番号、ステージ名、セーブした日付と時刻が表示されています。

・ゲームの終了

システムメニューの「ゲームの終了」を選択すると、メインメニューに戻ります。
このメインメニューで「ＥＸＩＴ」を選択するとゲームが終了します。

・レベルアップ

このゲームはキャラクターが戦闘によって経験値を得、レベルアップを果たすロールプレイング要素も備えています。キャラクターが戦闘で敵を倒したり、回復魔法を使用する事により、経験値を得る事が出来ます。経験値が１００に達するとレベルアップします。
敵を恐れずにガンガン戦ってレベルを上げれば、キャラクター達はいっそう強く成長します。また、レベルアップするとヒットポイントは全回復します。

・「特技」修得システム

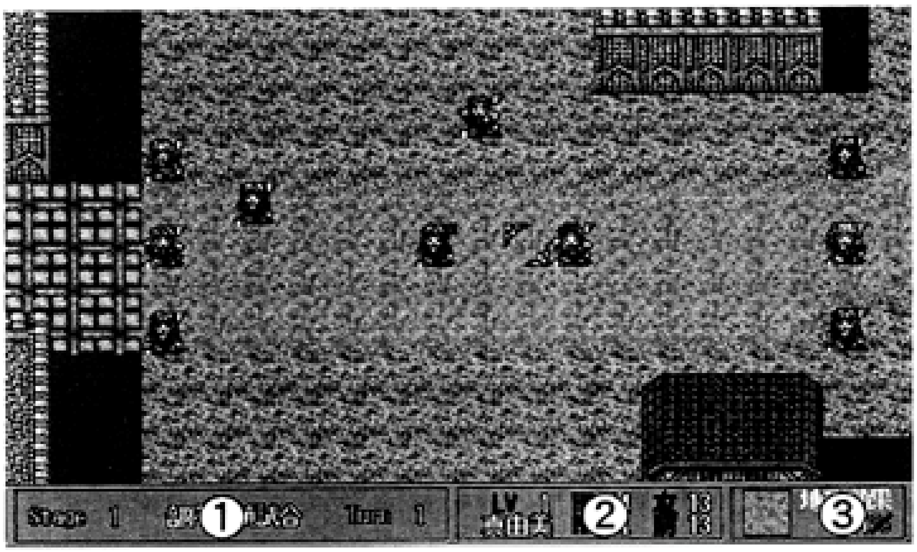
メタ女には特技修得システムが採用されています。
そのためにテクニカルポイント（以下ＴＥＰと訳します）が用意されています。
ＴＥＰは、経験値と同様戦闘によって得ることができ、キャンプモードで新たな特技を修得する事が出来ます。
例えば、剣を持って戦う戦士が魔法を覚えたり、弓を使えたり、すばやい移動方法を身につけたりも出来るわけです。
貴方の判断で、キャラクター達はいろんなタイプに変身します。
勿論、一度覚えた技は忘れません。
いっぱい特技を修得させてスーパーなキャラクターに育てて下さい。
（特技及び技は第４章で詳しく説明しています。）

・決定とキャンセル

選択肢の選択、行動の決定などは全て決定キーで行います。
ウインドウのキャンセルなどは全てキャンセルキーで行います。
マウスの場合、決定の左、キャンセルの右と覚えているといいでしょう。
（３３ページに操作方法一覧表が掲載されています。）
また、イベント、戦闘シーンなどは、キャンセルキーを押し続けることによって高速で早送り出来ます。

・基本画面レイアウト

メタ女をプレイする際の基本となるフィールド画面です。
この画面でキャラクター達を動かし敵を倒していきます。



①ステージ名が表示されます。キャラクター上にカーソルがある場合は、キャラクターステータスが表示されます。

②現在操作可能なキャラクター名と簡易ステータスが表示されます。

③カーソルの位置の地形効果が表示されています。

・地形効果

メタ女のマップで表現されている地形には、全て地形効果というものが存在しています。
フィールド画面の右下に表示されているのが地形効果です。
地形効果の数値は、大きいほど敵の攻撃に対して有利であり、逆に小さいほど敵の攻撃に不利になります。戦闘を仕掛ける際は、敵と味方の地形効果に気をつけるとよいでしょう。



第３章　ゲームのプレイ方法２～操作編～

１．最初に

・ここでは、メタ女の操作方法を詳しく説明します。
このゲームは、キャラクターの素早さの値によって、行動の順番が決定されます。
順番の回ってきたキャラクターは足踏みをしていますので、そのキャラクターにカーソルと合わせて決定すると、下のようなウインドウが開きます。
（順番の回ってきたキャラクターとカーソルが離れていたり、どのキャラクターか判らなくなったときは、キャンセルキーを押すと、自動的にそのキャラクター上にカーソルが移動します。）



キャラクターウインドウ

①顔グラフィック
　操作キャラクターの顔が表示されています。
②キャラクターステータス
　キャラクターのレベルや、攻撃力などの情報が表示されています。
　（詳細は後述のキャラクターステータスについてをお読み下さい。）
③行動メニュー
　キャラクターがこれからとる行動の選択肢が表示されています。
　（詳細は後述のキャラクターステータスについてをお読み下さい。）
④特技表
　現在キャラクターが覚えている特技の一覧が表示されます
⑤部隊表
　現在マップ上に存在しているあらゆるキャラクターの情報が得られます。

2．キャラクターステータスについて

・キャラクターステータスは、そのキャラクターの現在の状態や強さを知るための大事な情報です。



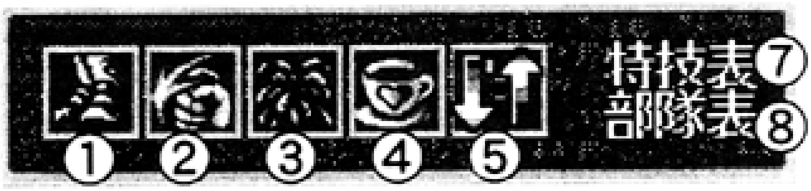
①キャラクターの名前です。
②キャラクターの所属クラブです。
③現在のレベルです。
④キャラクターの現在の体力と最大値です。
⑤現在の魔術力（マジックポイント）とその最大値です。
⑥現在までに蓄えられた経験値です。
⑦現在までに蓄えられた技術値（テクニカルポイント）です。
⑧現在の攻撃力を表します。
⑨現在の防御力を表します。
⑩現在のすばやさを表します。
⑪現在の移動力を表します。

＜ワンポイント＞

通常のロールプレイングゲームと同様、経験値を蓄えることによってレベルが上がります。
また、技修得度も戦闘によって向上し、一定値を越えると新たな技が取得されます。

3．行動選択メニュー

・キャラクターがこれからとる事の出来る行動の選択肢が表示されています。プレイヤである貴方は、キャラクターを意のままに操る事が出来ますので、うまく行動させて、キャラクターを勝利に導いて下さい。



キャラクター行動選択メニュー（例）

①移動

・キャラクターを移動させます。
選択すると移動可能範囲は明るく、不可能範囲は暗く表現されますので、移動可能範囲のうち希望の場所を選択すれば移動します。

②攻撃

・攻撃可能範囲に敵がいる場合、選択可能になります。
攻撃を選択した後、敵を指定して下さい。

③技
・このアイコんを選択すると、技選択ウインドウが開き、選択可能な技が表示されます。（常時有効な技は表示されません）
その後、使用する技を選択して下さい。

④行動終了または待機
・移動した後、このアイコンを選択すると移動終了となります。
・移動せずに、このアイコンを選択すると待機となります。この時体力が減っていると、休息（回復）となり、キャラクターの体力が３０％回復します。

⑤システム
・システムメニューウインドウを開きます。
動作環境の設定、セーブ、ロード、勝利条件の表示など、ゲームのプレイを補助する項目が現れます。
このウインドウは、ゲーム中誰もいないところへカーソルを移動して、決定キーを押しても現れます。


システムメニューウインドウ

⑥縮小マップの表示
・現在プレイしている面の、縮小マップを表示します。
・縮小マップの白点は味方キャラクターを、赤点は敵キャラクターを表しています。

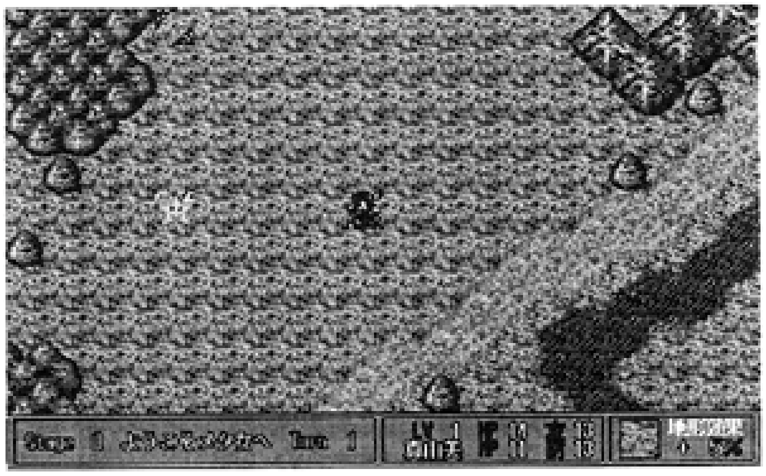
⑦特技表
・現在のキャラクターが覚えている特技及び技の一覧が表示されます。
修行中の技は修得度がパーセンテージで表示されます。
キャンセルキーで終了し、行動メニューに戻ります。
特技および技にカーソルを合わせると、ウインドウの下に説明文と消費ＭＰが表示されます。常時有効な技は、消費ＭＰが表示されません。

⑧部隊表
・現在マップに存在するキャラクターの一覧が表示されます。
味方のみ、敵のみといった表示条件が選択でき、それにあわせてキャラクターが表示されます。
また、レベル順やヒットポイント順、行動順と
言った様々な検索条件でキャラクターの表示が可能です。
キャンセルキーで終了し、行動メニューに戻ります。

4．基本操作の練習

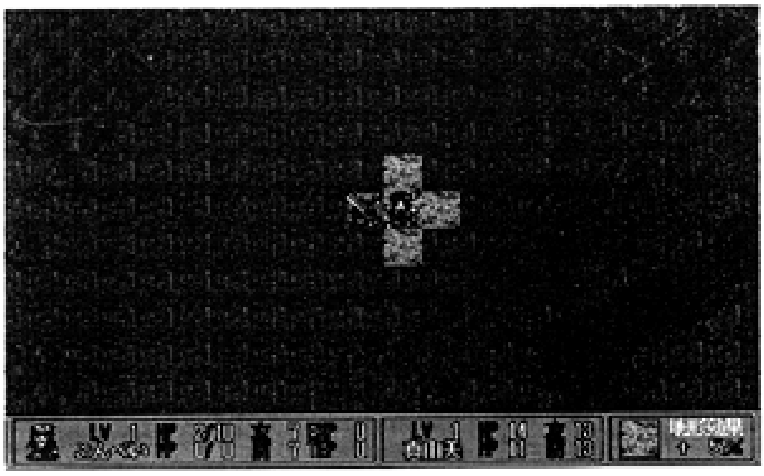
・それでは練習ステージの１章０面を例にとって、キャラクターの基本的な操作方法を練習しましょう。

①まず真由美を☆の位置まで動かしてみましょう。



・移動アイコンを選択します。
・移動可能範囲が表示されたら、☆のある位置にカーソルを合わせて決定キーを押して下さい。
・移動し終わったら、行動終了を選択します。
・上級モードの場合は、この後方向決定を行って下さい。

②次に、敵を攻撃してみましょう。



・攻撃アイコンを選択します。
・攻撃可能範囲が表示されますので、敵の上ににカーソルを合わせて決定キーを押して下さい。
・戦闘画面が表示され、敵を攻撃します。

③最後に、体力を回復してみましょう。



・移動せずに、待機（回復）を選択しましょう。
・真由美がプルプルッとふるえ、体力が３０％回復します。

以上がメタ女の基本操作です。

第４章　ゲームのプレイ方法３～特技編～

１．最初に

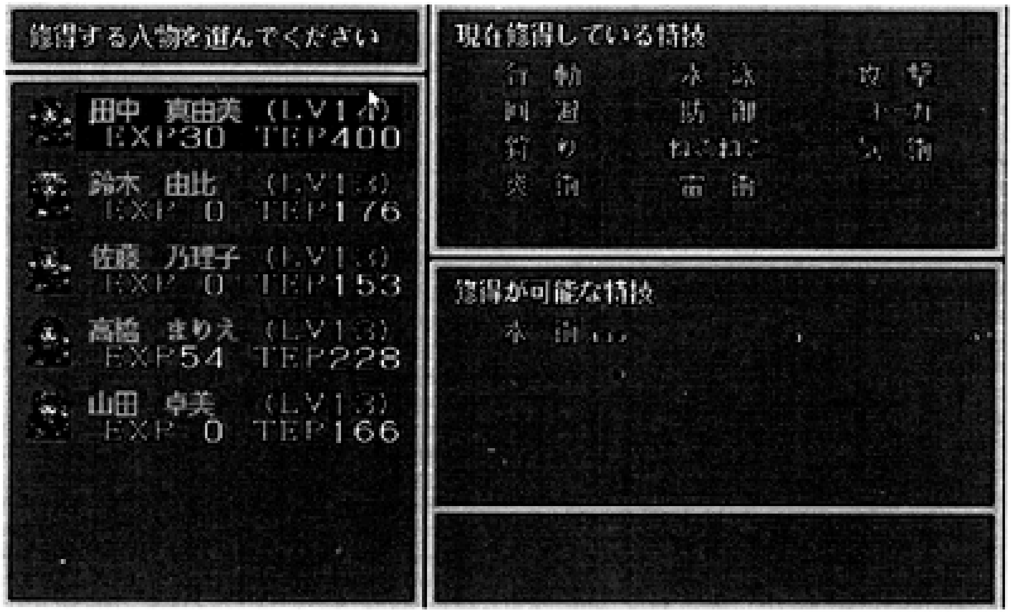
・ここでは、メタ女でキャラクター達が修得する様々な特技と技について説明します。

・特技は、各面クリア後に現れるメニューから、「特技の修得」を選択すると特技修得画面になります。



面クリア後キャンプモードのメニュー画面

・特技修得画面は以下のようなもので、ＴＥＰ（テクニカルポイント：特技修得に必要なポイントで、主に戦闘などによって上昇します。）の値に応じて、好みの特技を修得することが出来ます。



特技修得画面

・プレイヤーはキャンプモードで、現在のＴＥＰに応じて特技を修得する事ができます。その　　後戦闘などを繰り返すことで「特技」に応じた「技」を覚えていきます。（各特技ごとで、修得に必要なＴＥＰは異なります。各特技の右下の数値に注意して下さい。）

すなわち、

ゲームを進める→ＴＥＰが溜まる→溜めたＴＥＰで特技を修得→ゲームを進める→特技に応じた技を修得

という流れになっています。

2． 特技の説明

☆特技紹介（一部）☆

・行　動　　移動や行動に関する特技です
・水　泳　　浅瀬、水上での行動が得意になる特技です
・攻　撃　　攻撃のバリエーションが増える特技です
・回　避　　敵の特殊攻撃などを、回避できるようになる特技です
・防　御　　様々な攻撃に対する、防御力を高める特技です
・ヨーガ　　休息や魔術の効果を上げる特技です
・狩　り　　弓を使えるようになり、森での行動が得意になる特技です
・ねこねこ　猫のように、身のこなしが軽くなる特技です
・飛　行　　「飛行」する事ができる特技です
・気　術　　敵単体に有効な、気合を用いた攻撃魔術特技です
・炎　術　　敵集団に有効な、炎を用いた攻撃魔術特技です
・雷　術　　敵大集団に有効な、雷を用いた攻撃魔術特技です
・水　術　　水に宿る位相の力を用いた回復魔術特技です

まだまだ特技の種類はありますが、その続きはプレイヤである貴方自身の目で確認して下さい。

《参考》☆メインキャラクターが最初から持っている特技☆

真由美　：　行動
由比　　：　水術
乃理子　：　攻撃
まりえ　：　気術　炎術
卓美　　：　狩り
ことえり：　？？？
リサリサ：　？？？

3． 技の説明

☆技紹介（一部）☆

では、特技修得後覚える技をご紹介しましょう。
ここでは全てを公開しませんが、さらに役立つ技も多数あります。

「移動」
・方向固定　　攻撃を受けても、方向が変わりません
・もう一歩　　森、水以外で、移動範囲が１マス多くなります
・ハヤブサ　　常に素早さが２０％アップします。

「水泳」
・水　泳　　　水上での移動力が格段にアップします
・？？？？（お楽しみに）

「攻撃」
・手加減攻撃　攻撃中に、決定キーを押している間だけ手加減攻撃します
・追撃ち攻撃　ある確率で、敵の反撃にさらに反撃ができます
・？？？？（お楽しみに）

「回避」
・ﾌﾞﾁｷﾞﾚ回避　ある確率で、怒涛のぶち切れ攻撃を完全回避します
・追撃ち回避　ある確率で、追撃ち攻撃を完全回避します
・？？？？（お楽しみに）

「防御」
・肉弾戦防御　通常攻撃に対する防御力が１０％アップします
・弓矢防御　　飛び道具攻撃に対する防御力が１０％アップします
・？？？？（お楽しみに）

「狩り」
・弓　術　　　弓矢で、間接攻撃ができるようになります
・森移動　　　森林で、移動力が上がります
・？？？？（お楽しみに）

「ねこねこ」
・猫だまし　　戦闘後、敵と自分との位置が入れ替わります
・猫足立ち　　攻撃を受ける方向に、素早く向き直ります
・？？？？（お楽しみに）

「飛行」
・飛　行　　　飛行できるようになります
・飛び越え　　敵キャラクターを飛び越えて移動できるようになります
・？？？？（お楽しみに）

「気術」
・気　弾　　　距離２ 範囲１ 威力小の気合攻撃魔術です
・プラズマ弾　距離２ 範囲１ 威力中の気合攻撃魔術です
・？？？？（お楽しみに）

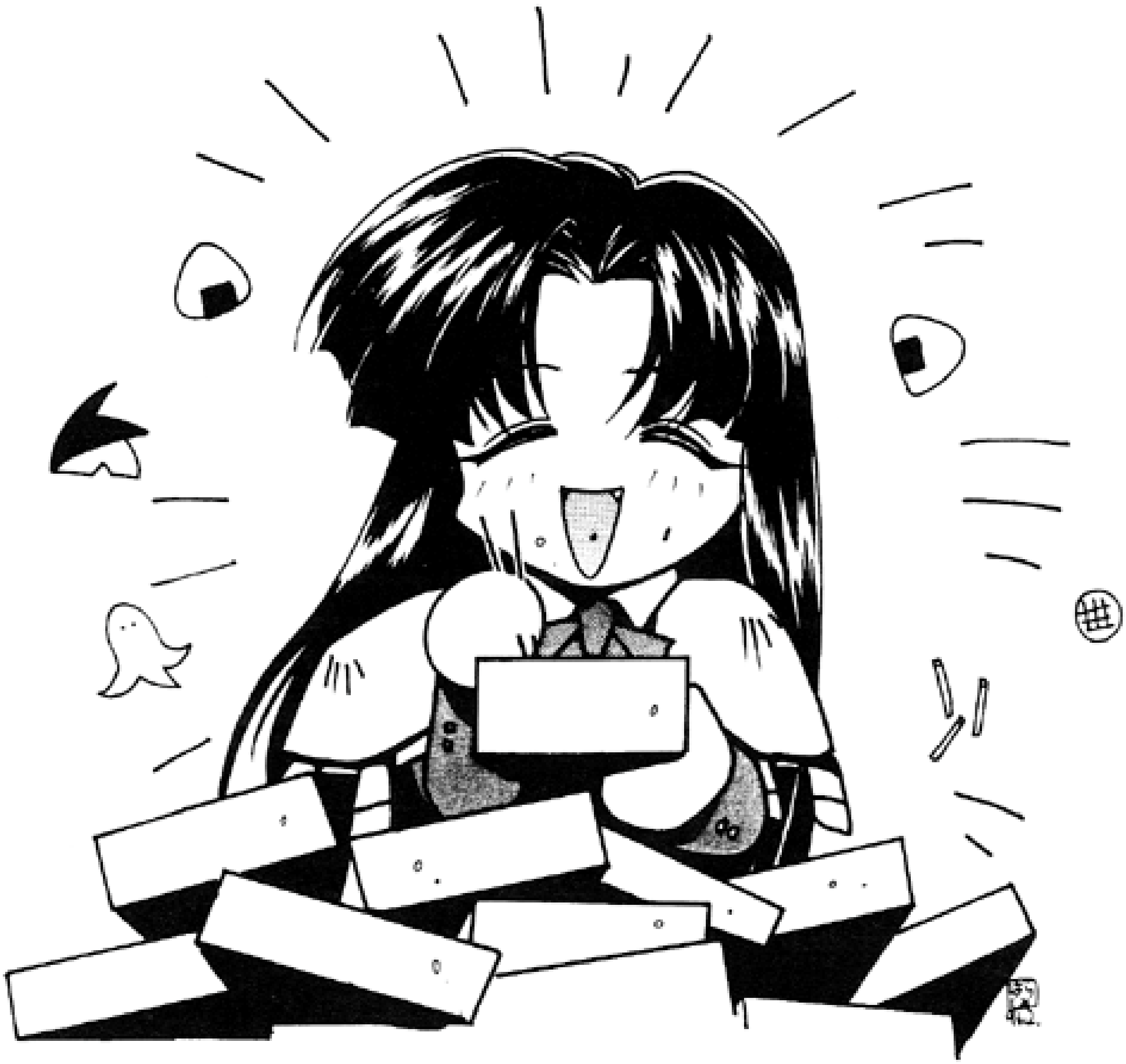
「炎術」
・興隆炎　　　距離１ 範囲２ 威力小の炎系攻撃魔術です

・灼熱炎　　　距離２ 範囲２ 威力中の炎系攻撃魔術です
・？？？？（お楽しみに）

「雷術」
・稲　妻　　　距離２ 範囲２ 威力小の雷系攻撃魔術です
・いかずち　　距離２ 範囲３ 威力中の雷系攻撃魔術です
・？？？？（お楽しみに）

「水術」
・単回復　　　距離１ 範囲１ 回復力小のＨＰ回復魔術です
・広回復　　　距離２ 範囲２ 回復力小のＨＰ回復魔術です
・？？？？（お楽しみに）

「真由美専用技」
・峰打ち　　　攻撃力は半分ですが、反撃されなくなります
・とどめ！　　攻撃後、ある確率で瀕死の相手にとどめ刺します
・？？？？（お楽しみに）



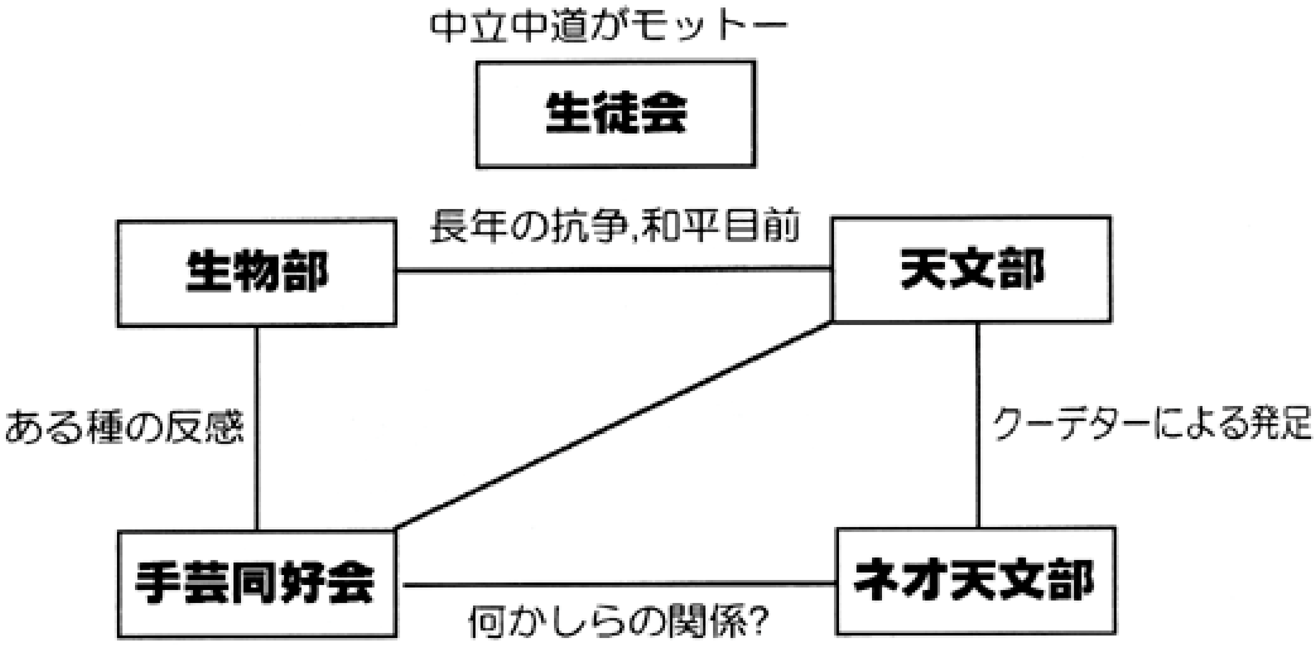
第５章　メタ女の世界観

１．最初に

・メタ女の存在する世界は、現在の我々が住む世界とは少し違う、一種のパラレルワールドです。
・勿論、我々の常識や習慣もそのほとんどが問題なく通用しますが、逆に、この世界特有の（我々には理解できない）常識などもあるようです。
・それは通過してきた歴史に若干の相違があるせいかもしれません。
（真・メタ女正史をお読み下さい）
・しかし、人間という生物自体に大した違いがあるわけもなく、もしかしたら我々の住む世界をなにか別の形で反映しているかもしれませんね。

２．メタ女校内組織関係図

・では、メタ女校内における、各組織の関係を概略しましょう。



３．メタ女関連用語集

・ここでは、メタ女に関係する数々の用語や、補足資料をご紹介します。

①田舎
メタ女本部校舎の生徒を中心に、西部校舎をこう呼ぶ者が多い。
②川上ゴンザ・グループ
軍需、宇宙開発を主とした巨大コングロマリット。傘下に、ゴンザ銀行や、ゴンザスペースソフトウェアなどの大企業を持つ。

③イワドリッヒ・ヨレヨレ
哲学者にして冒険家。数々の小説や冒険記を残している。
④ビクセン事件
平成５年秋に西部校舎のスウィートマリー回廊において起こった、天文部と手芸部の紛争。
流星観測のため中立地帯に設置していたビクセン社の望遠鏡を、手芸部の過激派が爆破したのを引き金にして起こった。
大規模なメタ女戦争に発展するかと思われたが、生物部が手芸部を解体し、天文部に対して賠償を行ったため平和的に解決した。
この事件を以来、天文部と生物部ｃの歩み寄りが始まる。
⑤手芸部
反天文部集団であるプリンストン学派「ストリングカルテット」が、１８９年前に設立した倶楽部。独自の反天文部活動を行ってきたが、大正３年より生物部陣営に合流した。
⑥手芸同好会
ビクセン事件で解体された手芸部の当時書記室幹事長代行代理「イワドリッヒ静子」御前が興した同好会。
会員総数：９６名。　同好会会長：イワドリッヒ静子御前
⑦５３式閃光弾
昭和５３年に手芸部で開発されたハイパー量子炸裂型閃光弾。
量子炸裂型の閃光弾は、使用を誤ると脳のニューロンネットワークを極度に破壊するため、実用化に成功したのは手芸部の物しかない。これを利用した戦場撹乱作戦が、手芸部の最も得意とする戦術である。
⑧転送
トポロジーエネルギーを利用した人（物）の瞬間移動技術。
転送空間内のトポロジカル粒子の位相を揃え、一時的に空間トポロジーを変化させる。現在の所、転送を行うには綿密な計算と準備を要する。
まだまだ未熟で不安定な技術。手芸部が、この分野の研究ではトップであった。
⑨ンゴロンゴ会談
昭和５７年にンゴロンゴにおいて、職員会、生徒会、天文部、生物部の４者によって開催された会談。
急速に進歩する破壊兵器のため、器物破損、校舎の倒壊が相次ぎ、超科学兵器の使用制限や、研究開発の制限に関する数々の条約が結ばれた。
⑩職員会
メタ女職員によって構成される。
授業時間中は絶対的な権力を誇るが、授業時間外のあらゆる生徒活動においては、不可侵の立場を貫いている。
⑪マーヴァ
円陣バレーを変化させた競技。
メタ女で最も盛んな、お昼休みスポーツでもある。

２００４年京都オリンピックの正式種目最有力候補である。
特に、卓美の得意なスポーツである。

⑫魔術

超科学を利用し、自分の精神力を力に変える、魔法のような術である。
現在の所５つの魔術体系の存在が確認されている。

・気術---気合いを用いて、全身の静電気を球形の塊にし放出する術。大きなダメージを与える技だが、一度に一体の敵しか狙えない。
・炎術---掌どうしの摩擦により起こるプラズマを利用し、空気中の真空エネルギーに発火させる術。空間を爆発させるため、一度に多数の敵を倒すことが出来る。
・雷術---一時的に、空間の位相をドーナツ型からツイストドーナツ型に変化させることによって生まれる余剰エネルギーを放出する術。効果範囲は広いが、敵に与える個々のダメージは比較的少ない。
・水術---精神力を繰り込んで体力に返還させる回復魔術。
・？術---禁断の、最終にして最強の攻撃魔術。何が起こるか予測はつかない。また、どうやって修得するのかも解明されてはいない。



第６章　おもな登場人物

１．最初に

・ここでは、メタ女に登場する主な人物の紹介を行います。

☆登場人物（天文部陣営）☆



田中　真由美（１７才）中佐

・まじめなＡ型人間。野望などは持たないが、その任務達成能力と、強い責任感故に出世している。
天文部西支部の支部長。
好きな食べ物はおでん。



鈴木　由比（１５才）中尉

・ブリブリ系の少女。真由美をおねえさまとして慕っている。朝は苦手。制服は校則違反でよく注意されている。
好きな食べ物はお好み焼きとタコ焼き。
もんじゃ焼きは大嫌いらしい。



佐藤　乃理子（１７才）少佐

・真由美と同期の友人。自分よりも常に一歩上にいる真由美に、最近は嫉妬すら感じはじめている。
多少血の気多し。
近所のタコ焼き屋「つぼ八」によく忘れ物をする。



高橋　まりえ（１７才）中佐

・ちょっと変わった京都人。性格は明るく、辛いことはすぐ忘れてしまう脳天気である。がちがちの京都弁。
天文部で１、２を競う魔術使い。
趣味はリリアン編み。



山田　卓美（１９才）大佐

・切れ者の天文部外務長官。他部との数々の難事件を解決してきた。部長陛下の忠実な部下。
天文部本部部室付きの軍師でもある。
隠れクラシックファン。（特にモーツァルト）



部長陛下（２０才）

・名家の子女。　性格は荒いが包容力は高い。
武闘派。
先の部長選挙では、よしみと争い勝利している。
所有しているパソコンはＰＣ－９８Ｄｏ＋

☆ネオ天文部陣営☆



江戸　ビンセン　Ｊ　よしみ（１９才）　中将

・信念を大事にして生きている女。己の正義のためなら冷酷にもなれる。
美女、マニアックなボディ、枝毛一つ無い長い髪。
日本刀を使いこなす。　跳び箱が苦手。



琴　絵里香（１７才）大佐

・こだわりは持っているが、結構いい加減なところがある。実戦経験豊富でよしみの信頼も厚い。天文部在籍時は北東支部の副支部長であった。
マーヴァの名手。



リサリサ　Ｇ　木村（１６才）大尉

・メタ女ブラジル駅前校からの交換留学生。ブラジル譲り（？？）のアパラチャケーな性格。変な大阪弁。
財津一郎のファンで、出演作は全て録画済み。



マック（１８才）肉体派　少将

・よしみの忠実な部下。仁義を重んじ、戦いで死ねることを本望だと思っている。



林檎（１８才）魔法派　少将

・マックと共にコンビを組み、よしみの実働部隊の両翼を担うアップルコンビの一人。
マックより思慮深く頭脳派。が、切れたら手におえない。カナノリック流盆栽二段。

☆手芸同好会陣営☆



イワドリッヒ　静子御前（１９才）会長

・紅木本　花蘭の懐刀。手芸同好会会長。
元華族の一人娘で高ビーな女。何事においても自分が
６番目以内で　ないと気にいらないタイプ。
叔父の親戚の祖父がイワドリッヒ・ヨレヨレ。

☆生物部陣営☆



川上　ゴンザ　レス伯爵夫人（１４才！！）少将

・川上ゴンザグループの宗主「川上ゴンザ武朗（ごんざぶろう）」の３４番目の娘　お嬢様だが、親の愛を受けられずに育ったため、どことなく壊れている。
敵を、自分の策にはめることが生き甲斐である。



紅木本　花蘭（１８才）部長

・マッドサイエンティストにはらまされたスチュワーデスの子。自分の血と過去を呪っているばかりか、自分以外の人間を好きになったことがない。

☆生徒会陣営☆



東藤　雅子（２６才）生徒会長

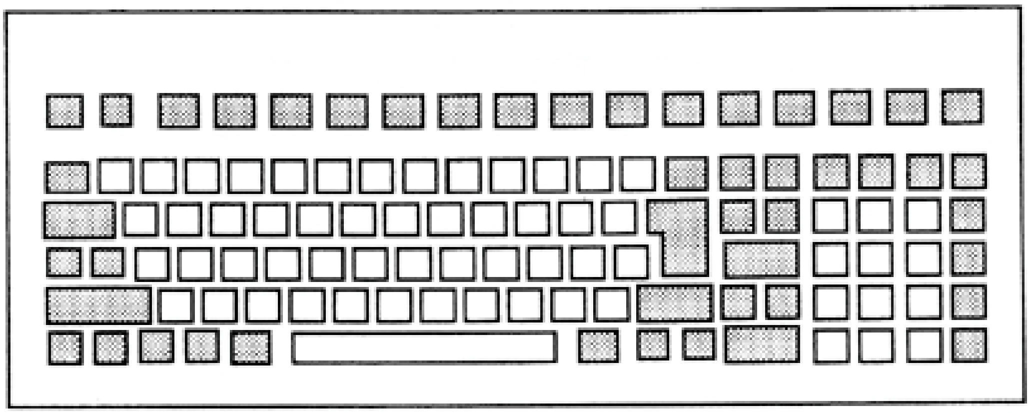
・元生物部の部長だが、メタ女に平和をもたらすため生徒会会長に就任した。
理想に燃えるやり手の生徒会会長。
将来は牧場を経営し、牛と戯れるの事が夢である。



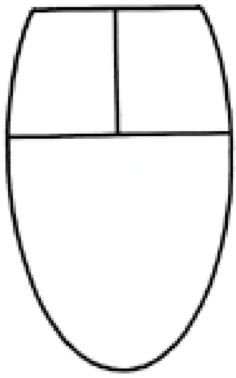
デビル　ヒデ子（１９才）副生徒会長

・メタ女支配という大きな野望を持つ女。
表面は従順な生徒会役員だが、一歩一歩支配に向けて動き出している。

メタ女キー操作一覧表



キーボード



マウス

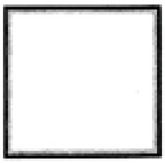
①カーソル移動・・・・・マウスを上下左右に動かす。
キーボード時は「２、４、６、８」キーまたは「↑、↓、→、←」キーで動かす。

②カーソル高速移動・・・キーボード操作時、高速にカーソルを動かすときは「ＳＨＩＦＴ」を押しながらカーソル移動。「ＣＴＲＬ」を押しながらだと更に高速移動。

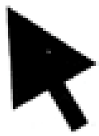
③決定キー・・・・・・・・マウスの場合は左クリック。
キーボード時はリターン、スペース、ＩＮＳ、ＲＯＬＬＵＰ、Ｘの各キー。

④キャンセルキー・・・・マウスの場合は右クリック。
キーボード時はＥＳＣ、ＢＳ、ＤＥＬ、Ｏ、Ｚ、ＲＯＬＬＤＯＷＮ、ＨＥＬＰの各キー。

＜注意＞カーソル・・・四角い箱のカーソル。または矢印のこと。



四角カーソル



矢印カーソル

フィールド画面時の便利操作

①虫眼鏡アイコン時に決定キー・・・・・・・・押している間だけ、ステータス表示

②「①」の操作に加えてキャンセルキー・・・キャラの特技表表示

＜ワンポイント＞

キャンセルキーを押すと、直前の行動はキャンセルされ、一つ前の状態に戻ります。ただし、行動が次のキャラクターに移った後はキャンセルする事ができません。

さいごに

お米を作る、映画を作る、木彫りの熊を作る、役者が役を作る、雰囲気を作る、サービスを作る、そして、ゲームを作る。
物を作ると言うことは、有形無形に関わらず本当に難しく、だけど、楽しいことだと思います。

作れば作るほど新しい発見があり、疑問が増していきます。
本当にこの方向性でいいのだろうか？　とか、お客様や時代は何を求めているのだろうとか、自分達がどこまで作ることが出来るのだろうか・・、とか。

しかし、私達はメタ女を作り、こうしてリリースすることが出来ました。
これもメタ女を作る為に動いてくれたイカシタ奴ら！また、私達を支えてくれた素晴らしい人たちのおかげです。
この紙面を借りて、感謝の気持ちを表したいと思います。

そして何よりも、メタ女を手にして下さった貴方に・・・。

ありがとう・・・。

平成８年２月末日
ディレクター 横山　裕一（R-FORCE software）

■ご注意■

・ＭＳ－ＤＯＳ及びＷＩＮＤＯＷＳ、ＷＩＮＤＯＷＳ９５は、米国マイクロソフト社の登録商標です。
・このプログラム及びマニュアルの内容を、無断で複製若しくは転載することは、法律で禁止されています。
・本製品及びマニュアルは予告無しに仕様が変更になる場合があります。ご了承下さい。
・本製品のハードディスクへのインストール時に発生した事故については責任を負いかねます。必ずバックアップをとってからインストールを行って下さい。

■ユーザサポートについて■

・マニュアル通りに操作しても動作しなかったり、異常な動作が見られた場合は、下記の住所までご連絡下さい。
・また、本作品に対するご感想、ご希望などもお待ちしております。次回作への参考にさせていただきます。
・〒２４７　神奈川県鎌倉市台３－３－１３ケー・ユープラザビル２Ｆ
ＡＮＪＩＮ　日本アドバンス・テクノロジー株式会社
ＴＥＬ：０４６７－４７－６６６３



ANJIN

〒247　神奈川県鎌倉市台3－3－13
ケー・ユープラザビル2F
日本アドバンス・テクノロジー株式会社
TEL：0467－47－6663